
Loterie alphabétique des 100 images.

Numéro d'inventaire : 1979.23824

Type de document : image imprimée

Éditeur : Pellerin & Cie (Epinal)

Imprimeur : Pellerin & Cie

Période de création : 4e quart 19e siècle

Date de création : 1890 (vers)

Inscriptions :

- numéro : 1671

Description : Lithographies coloriées. Planche de 100 images (35x28) en couleurs, légendées.

Mesures : hauteur : 395 mm ; largeur : 295 mm

Notes : Règle du jeu inscrite sur la planche.

Mots-clés : Images d'Epinal

Jeux et jouets de hasard (cartes, dés, dominos, loterie, roulettes, etc.)

Filière : aucune

Niveau : aucun

Autres descriptions : Langue : Français

Nombre de pages : 1

ill. en coul.

PELLERIN & C^o. imp.-édit.

LOTÉRIE ALPHABÉTIQUE DES 100 IMAGES

IMAGERIE D'ÉPINAL. N° 1671

A  Aide de camp, g 8	A  Aumône, gag 7	B  Bombons, g 2	B  Balancoire, g 10	C  Cosaque, ne gag rien	C  Croquemitaine, p 10	D  Dindon, ne gag rien	D  Dodo, gagne 8	E  Etendard, g 100	E  Etourdi, perd 25
A  Ange, gagne 1	A  Artilleur, perd 25	B  Ballon, perd 9	B  Bateleur, perd 1	C  Coureur, gagne 1	C  Canon, gagne 15	D  Danseuse, perd 20	D  Dispute de b aveugle, p 15	E  Elephant, gagne 4	E  Egyptien, perd 70
F  Faneuse, gagne 10	F  Forgeron, gagne 40	G  Gourmand, perd 60	G  Général, gagne 40	H  Hippopotame, gag 10	H  Hollandais, gagne 3	I  Idiotie, ne gagnent rien	I  Italien, gag 2	J  Jacquot, p 7	J  Jouets, p 20
F  Framboise, perd 50	F  Figaro, perd 7	G  Gilane, ne gagnent rien	G  Gendarme, gagne 1	H  Hussard, perd 5	H  Hallebardier, p 3	I  Iroquois, perd 10	I  Imprimeur, ne gag rien	J  Janissaire, gagne 1	J  Jean-Jean, perd 40
K  Kalmouk, perd 1	K  Kiosque, perd 6	L  Locomotive, gag 50	L  Lampe, gagne 7	M  Médecin-major, gag 1	M  Mancien, ne gagnent rien	M  M'Mac-Mahon, g tout	N  Nabot, perd 10	O  Officier, gagne 6	O  Oriflamme, perd 1
K  Kangourou, perd 8	K  Kabyle, perd 7	L  Lecteur, perd 9	L  Lère-Lère, gagne 8	M  Moulin, gagne 10	M  Meunier, perd 25	N  Napoléon, p 20	N  Natacion, gagne 50	O  Ours, perd 9	O  Oie, perd 12
P  Pompier, perd 50	P  Pirate, perd 15	Q  Quasimodo, perd 5	Q  Quilles, gagnent 15	R  Ramoneur, gag 9	R  Refractaire, perd 100	S  Salut, gagne 25	S  Sapeur, perd 1	T  Tch, gagne 9	T  Troubadour, perd 1
P  Pandour, ne gagnent rien	P  Pendule, gagne 2	Q  Quenouille, gag 5	Q  Quêzuse, perd 6	R  Ruade, perd 2	R  Ruines, perdent 25	S  Sauvage, gag 5	ST  Savant, gagne 25	ST  Sultane tunisienne, ne gagne rien	T  Tambour-Major, p 50
U  Ustensiles, gag 2	U  Uhlans, perd 40	V  Voleur, perd 6	V  Vaisseau, gagne 50	X  Xerès, gagne 5	X  Xanthium, perd 2	Y  Yeux, gagnent 90	Y  Yatagan, perd 20	Z  Zouave, gagne 9	Z  Zampa, perd 60
U  Urberlu, ne gagnent rien	U  Uniforme, perd 12	V  Vivandière, gagne 12	V  Violon, perd 15	X  Xerès, gagne 6	X  Xenophon, perd 5	Y  Yole, gagne 61	Y  Yousouf, perd 10	Z  Zéphire, ne gagnent rien	Z  Zèbre, perd 75

Ce jeu auquel peuvent prendre part plusieurs enfants, se joue de la manière suivante : L'on découpe les images et on les met ensemble dans une boîte ; ensuite chacun tire le prix convenu, ce qui forme la caisse. Cela fait, tour-à-tour chaque joueur tire une image. Si c'est un gagnant, il reçoit de la caisse la valeur qui s'y trouve marquée ; si, au contraire, c'est un perdant, il est obligé de rembourser à la caisse la perte indiquée. Celui qui tire **MAC-MAHON**, gagne toute la partie.

